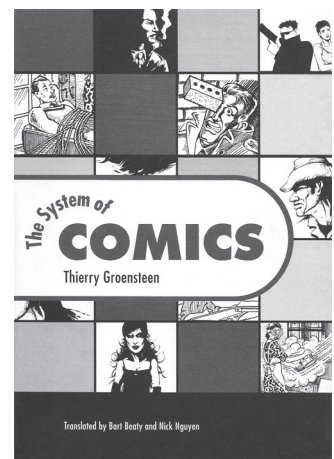


# 提里·格容斯帝恩《漫畫系統》 書評

Review on Thierry Groensteen's *The System of Comics*

鄭慕尼  
Cheng Mu-ni

國立臺灣師範大學美術系 博士候選人  
PhD Candidate, Department of Fine Arts,  
National Taiwan Normal University



書評

提里·格容斯帝恩 (Thierry Groensteen) 為法國漫畫研究頂尖學者<sup>1</sup>，他所著的《漫畫系統》(The System of Comics) 1999年在法國出版即備受矚目成為漫畫符號學研究的經典之作，2007年發行英譯本後廣為流傳，為國際漫畫學術研究奠定了更紮實的理論基礎。格氏撰寫《漫畫系統》的初衷是為了尋找「漫畫語言」有效的原因，之後提出了宏觀符號學作為探究漫畫的依據，並發展開創性概念如「空間論題系統」(The Spatio-Topical System)、「局部分節：段落」(Restrained Arthrology: The Sequence)、「總體分節：網絡系統」(General Arthrology: The Network) 的思考架構。格氏稱自梅茲 (Christian Metz) 的電影符號學得到許多啟發，在大量對電影與漫畫媒體特性的辨證過程裡，思索出漫畫媒介的特殊性，界定了漫畫符號學研究的新疆界，也為漫畫研究設立嚴謹的典範。

以下針對書中的幾個重要概念加以介紹。

## 一、漫畫「新」符號學

格容斯帝恩延續法國影像文化和認知研究中心 (CRICC)<sup>2</sup> 教授皮埃爾·法蘭斯納·德路雷 (Pierre Fresnault Deruelle) 近來研究而提出一種「新」的符號學方法，他強調漫畫的詩意維度，將漫畫視為一種語言來探討<sup>3</sup>，採行宏觀符號學方法而不似過去將漫畫文本進行小單元逐步分析，反對圖與文置於同等地位而將圖置於首位，以面板 (panel)、畫框 (frame)、對話泡泡 (balloon) .....等圖像單元為出發點，從最小單位擴及至更大的場所 (site)、超框架 (hyperframe) 來思考，並以文本空間交匯的概念探討漫畫語言系統如何有效運作。

- 
1. 參見 Jeet Heer and Kent Worcester, ed. *A Comics Studies Reader* (Mississippi: university Press of Mississippi, 2009), p. 364。Groensteen 書寫與編輯超過二十本關於漫畫歷史、符號學與美學的書籍，曾於1993到2001年間擔任安古蘭漫畫博物館 (Angoulême Comics Museum) 館長，並曾擔任《漫畫筆記》(Les Cahiers de la bande dessinée) 和《第九藝術》(Neuvième Art) 期刊主編，目前是 Actes Sud 集團內的出版者，也在安格蘭歐洲高等影像學校 (Ecole européenne supérieure de l'image, Angoulême) 從事教學。
  2. 參照 CRICC 官方網站 [http://cricc.univ-paris1.fr/index.php?option=com\\_content&view=article&id=12&Itemid=15](http://cricc.univ-paris1.fr/index.php?option=com_content&view=article&id=12&Itemid=15) 介紹，此中心研究範圍包含所有類型圖像，如漫畫與互動媒體等。
  3. Thierry Groensteen, *The System of Comics* (Mississippi: University Press of Mississippi, 2007), p. 2.

## 二、各章節觀念概要

### (一) 空間論題系統

格容斯帝恩認為漫畫是一種（或加上文字可視為兩種）表達主體的原創組合與許多符碼的（code）集合，因此可稱之為「系統」<sup>4</sup>。許多漫畫系統研究者從面板開始進行研究，因此格容斯帝恩也視之為最高層級，不同之處在於他接著分開討論面板中包含的影像、故事、框架在空間中不同程度的互動，並與故事的系統層次間的關係。「空間論題系統」首先從面板的形（form）、範圍（area）、場所這三個特徵開始探討，展現許多非常的細膩的觀察，例如第一章第九節的主題「額外空間對話泡泡」，格容斯帝恩分成「面板內的對話泡泡」與「在頁面中的對話泡泡」兩部份討論，前者他提到以階級結構來界定對話泡泡臣屬於面板，而後者從位置深度來看，格容斯帝恩認為對話泡泡不是描繪空間中被指定的天然孔洞，而應被視為是「透明層」般的一個曖昧區域，事實上對話泡泡能像面具製造出隱藏的效果。他另舉出一些特殊的對話泡泡形式，例如直角的對話泡泡特性為節省空間，常與面板等比放大，形式也與面板類似、當對話泡泡和說話者距離太遠會產生如回聲般的寂靜感、跨格的對話泡泡可帶領閱讀的視線使得畫面有生氣、插入文字會減少畫面被忽略的危險.....等，都是對漫畫空間觀察入微的例子。

### (二) 局部分節：段落

格容斯帝恩探討漫畫版面設計如何利用空間論題功能協助敘事設計。在比較電影與漫畫敘事的差異時，格容斯帝恩挑戰梅茲認為一張單獨的照片無法敘述，但二張以上則會被迫敘事的說法，格氏認為二張以上畫面間的變形也不能稱為敘事，他引用德勒茲的電影「運動—影像」（movement-image）分析的差異，詳述電影概念特質是符號學、美學、實用主義卻不是語言學，但漫畫則不同，漫畫畫面結構的連結是近似

- 
4. 參見（Christian Metz）著，劉森堯譯，《電影語言—電影符號學導論》（臺北：遠流出版，1996），第60頁。梅茲解釋語言系統（langue）是高度組織的符碼（code），但語言（langage）根據索緒爾的說法所涵蓋的範圍較廣，是語言系統加上口語的總合。符號學研究的對象包括所有的語言，雖非常依賴語言學但絕不可與語言學互相混淆。73頁梅茲說明一個語言要成為系統必要經過嚴格的規範，且邏輯上要超越於訊息之上，而電影因表面太像訊息，所以常被認為它並非一種符碼。梅茲先借助語言學入門，將電影中的「影像論說」與語言系統劃分區隔作為其研究的第一個階段，接著第二階段則是靠自己摸索，進行無前例可習的電影符號學與全方位語言學研究。格容斯帝恩則以「漫畫系統」與「電影語言」對照區隔作為入門，定義漫畫為一種（或加上文字可視為兩種）表達主體的原創組合與許多符碼的集合，因此可稱之為「系統」，以此再發展漫畫系統理論。
5. 梅茲，《電影語言—電影符號學導論》，頁18-19。

書評

語言結構的。因為在敘述與詮釋方面，電影中的畫面都是「客觀」記錄，而漫畫中有些圖畫的很精細有些卻保留草稿狀態，只有透過讀者主動性閱讀來建立畫面中的訊息編製時描述才會完成，因此詮釋辭典的組成是靠讀者主觀詮釋畫面插圖的知識和一般漫畫知識而來，也只有描述性閱讀（參與圖像的物質性）和詮釋閱讀才可使得畫面展開它的重要共鳴能力。例如格容斯帝恩舉無字漫畫《亞拉克·西納：相遇》(*Alack Sinner: Rencontres*)中的一頁為例，因其沒有對白文字的導引而產生多向敘事的效果。頁面中總共有七個面板，僅由前兩個面板便構成了主要的概述，主角亞拉克·西納 (*Alack Sinner*) 早晨被撲打他窗戶玻璃的報紙聲吵醒，報紙斗大的標題寫著約翰藍儂被殺，而其餘的五個面板除了以額外的動作延遲故事推展外，似乎並無顯著的作用。然而這種表現法卻使讀者增加解讀的空間，例如中間左側面板究竟顯示主角要去開燈？或是拿打火機呢？最末面板呈現的是窗上報紙的真實標題？還是出現在主角腦海中的字？隨著接下來的閱讀，當獲得訊息越來越多後，讀者不斷回頭詮釋原先畫面的涵義，而詮釋過程中累積的細微差異，最終也使讀者各自創造出不同的故事版本。

### (三) 總體分節：網絡系統

第三章主要以編結物 (*braiding*) 為核心觀念來發展，格容斯帝恩贊同漫畫學者強·貝依騰 (*Jan Baetens*) 和巴斯卡·列夫弗 (*Pascal Lefevre*) 的想法，認為從整體的角度來看，漫畫不是一連串的畫板或線性概念組成，而是網絡系統結構。與先前的分解 (*breakdown*) 和版面編排相反，編結同時具有同時性 (*synchronically*) 與歷時性 (*diachronically*) 功能。網絡系統中每個面板受到版面設計中空間論題功能的協調建構出場所，靠分解來協調時間論題，以超論題 (*hyper-topical*) 協調編結 (有時涵蓋許多頁面的協調)；所有網絡系統都是先以單元建構出場所，一些重要系列的單元再界定自己的位置，位置因能活化並決定組相交系列的場所，而後透過例如基調的增殖與依循著遊戲的形式主義，一旦圖像主題分散組成漫畫的整體網絡系統，便激起一些主題性或受影響的差異系列，進而創造出許多的變化。書中舉桑布雷#1: 一切皆無益於我 (*Sambre#1: Plus ne m'est rien*) 中的一頁作說明，格容斯帝恩分析此頁面是從「公牛之眼」這棟建築物的圓形十字窗作為起始，接以一系列圓形的圖像主題 (如月亮、屋旁家族公墓之圓形花窗)，最後再以同樣的圓形十字窗作為終結 (燈卻亮起了)。「公牛之眼」屬於剛下葬的雨果·桑布雷 (*Hugo Sambre*) 所有，在左下倒數第二個面板裡的家族公墓刻著「桑布雷，月光會看顧著你」，將月亮與眼睛做了連結，由於逝去的父親和大文豪雨果同名，因此又接著互文了雨果描述聖經中殺人的該隱無法躲過上帝

公義審視的目光，所寫的詩句「眼睛在墓中，正望著該隱」。於是「公牛之眼」的圓形十字窗、月亮、公墓、逝去的父親、眼睛、雨果詩句與上帝公義，共同編結起一個意義益發清晰的網狀系統，頁末面板中窗內的燈亮起，表示桑布雷的女兒搬進這棟房子內，準備繼續完成父親的手稿《眼睛的戰爭》，前後完整的鋪陳了接下來正義力量即將伸張的劇情，這些象徵與隱喻也持續在整本書中互相呼應，格斯帝恩稱許這是非常優異的漫畫編結運作方式。

### 三、總結

從方法的角度來看，格容斯帝恩深受梅茲《電影語言：電影符號學導論》的發，而梅茲的觀念多又是來自反思法國語言學家安德烈·馬汀涅（André Martinet）「雙重分節」（double articulation）的結果；馬汀涅提出語言系統是源於數以千計可隨意組合的極小單位——「意義詞素」（moneme）（如詞彙、文法）所構成的語言陳述方式，此層級稱為第一分節，包含符徵和符旨，而第二分節則是意義詞素所源自極少數的「不同類型單位」，只能影響與之互相呼應的單位的符徵，稱為音素（phonème）<sup>5</sup>，語言分節是先依語法規則建立基本單位，再從中選擇這些單位來組合使用，指示意義由此建構組織起來。與語言系統相較，梅茲認為電影沒有分節<sup>6</sup>，其基礎是句法而不是詞法<sup>7</sup>，必須從原初索敘爾所說句子所屬的語義群學（syntagmatique）來研究<sup>8</sup>，他依據符號學之語義群分析訂定出電影八大語義群範疇（獨立鏡頭、平行的語義群、括弧的語義群、描述的語義群、輪替敘述的語義群、場、插曲式的段落、一般的段落）<sup>9</sup>，再加上圖例變化（paradigmatique）如攝影機運動、鏡頭內在結構、溶及各種光學設計、聲音與影像關係……等來實踐分析。總之，梅茲認為電影不是語言系統，而是沒有語言系統的語言（un langage sans langue），因影像充滿豐富訊息，具有許多來自四面八方獨立的指示意義系統而不適合以語言學的方式進行研究。

6. 同上，頁80。

7. 同上，頁46-48。梅茲指出電影的五項基本特點說明電影影像是敘述而不是字，一、電影影像數量不限且無嚴格的單位，二、電影影像是導演創造，三、傳遞給觀眾許多不確定訊息，四、電影影像似敘述是經過組合而成的單位，而不像字本身就是單位，五、電影影像的數量非常多且意義不確定，只有當族群中互相對照才多少能顯示意義，不若個別的字在意義族群中總是較受限，由此說明電影影像比較接近敘述。敘述的主要特點是將敘事段落分為實際的敘述而不是區分詞素、字素或音素的單位，因此適當的敘述基本單位是句子。梅茲並為敘述定義為「一種封閉的述說，以一種未完成的事件段落組合來進行。」

8. 同上，頁85。

9. 同上，頁156。

10. 羅婷著，《克里斯多娃》（臺北：生智文化出版，2002），頁59-62。

書評

而《漫畫系統》主要研究重點則是認識漫畫獨特的語言特質，也試圖維護系統之概念，借著區分漫畫與梅茲的電影「語言」相異特質，而發展出漫畫「語言系統」的獨特概念，例如在第二章「局部分節—段落」中，分析「敘事」如何使各單位對話而製造出意義，探討了漫畫語言的鏈結關係，第三章「總體分節—網絡系統」從更大的序列層次探討漫畫的文本特性；格容斯帝恩觀察許多漫畫有別於梅茲電影文本的概念，例如漫畫閱讀時間受讀者自行控制，可來回翻閱不似電影具有流動不返回的特質，促使格容斯帝恩以超論題（hyper-topical）的協調概念從宏觀角度觀察，從發現漫畫操作方式涵蓋許多頁面間的互相呼應對話，觸及到許多互文性的觀念.....，這些都是格容斯帝恩在無前例可循的狀況下，獨自拓展的重要成果。

在《漫畫系統》第三章受鼓舞的網格系統一節中格氏更深入談論到基調增值（proliferation of a motif）的議題，他說當一個圖像主題擴至整個漫畫的網絡系統時，會引起數個主題性或影響的差異系列，編結物會發現置身於歡騰與受激勵的反線性和增值式閱讀，此概念與後結構符號學研究先驅克里斯多娃的現象文本（phenol-text）與基因文本（geno-text）有許多相近之處。克里斯多娃視文本為一種超語言（translinguistic）程式，是動態的意義生成過程。她定義現象文本是文本的語法和語義的表層結構，基因文本是現象文本結構化的場所，是意義生產之處，在表意資料不斷生殖與對話使語義無限生成的過程中，基因文本相當於轉換語法的語言能力層面，是文本的深層結構<sup>10</sup>，這也是未來從事漫畫符號學研究者可以繼續探究之處。

格容斯帝恩認為《漫畫系統》是處於正統符號學外圍，迂迴行經語義學和美學道路上而致力於所有關於漫畫知性思考的新符號學。以系統為名也是格容斯帝恩為了替漫畫這難以定義的第九藝術找到整體概念的棲身之地。<sup>11</sup>總而觀之，格容斯帝恩的《漫畫系統》不但替漫畫符號學研究奠定了非常堅實的學術基礎，也加強基礎概念的溝通與整合，其創新細膩的思維無疑為漫畫研究指出了一條最具前瞻性的道路。

---

11. Jeet Heer and Kent Worcester, ed. *A Comics Studies Reader* (Mississippi: university Press of Mississippi, 2009), p. 130.